

SISTEM INFORMASI KOMPETISI FILM PENDEK DI KOTA SOLO BERBASIS WEB



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

**SULTHANA DZAKIRA DRAJAT
L200150128**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI KOMPETISI FILM PENDEK
DI KOTA SOLO BERBASIS WEB**

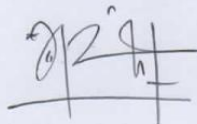
PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

SULTHANA DZAKIRA DRAJAT
L200150128

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Azizah Fatmawati, S.T, M.Cs
NIK. 1198

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI KOMPETISI FILM PENDEK
DI KOTA SOLO BERBASIS WEB**

OLEH

SULTHANA DZAKIRA DRAJAT

L200150128

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 30 Juli 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. **Azizah Fatmawati, S.T., M.Cs.**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.**
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.**
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal 6 Agustus 2019
Mengetahui,



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 881



Ketua
Program Studi Informatika

Heru Supriyono, S.T., M.Sc., PhD
NIK. 970

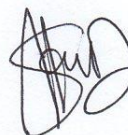
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 30 Juli 2019

Penulis,



SULTHANA DZAKIRA DRAJAT

L200150128



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

No Surat 136/A.A-11.3/INF-FK1/VIII/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Sulthana Dzakira Drajat
NIM : **L200150128**
Judul : **Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek Di Kota Solo**
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

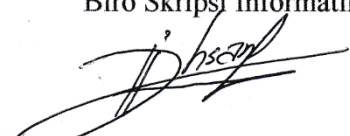
Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 30 juli 2019

Biro Skripsi Informatika


Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

feedback studio SISTEM INFORMASI KOMPETISI FILM PENDEK DI KOTA SOLO BERBASIS WEB

95 of 133

Match Overview

26%

1	Submitted to Universita...	10%
2	Submitted to Grover CL...	4%
3	Submitted to iGroup...	1%
4	Submitted to Universita...	1%
5	ejournal.um-suka.ac.id	1%
6	publisasi.ditnas.ac.id	1%
7	media.neliti.com	1%
8	Submitted to Universita...	1%

**SISTEM INFORMASI KOMPETISI FILM PENDEK
DI KOTA SOLO BERBASIS WEB**

Abstrak

Kompetisi film pendek menjadi ajang untuk mengieritumkan suatu karya film dengan penontonnya dan juga memberikan kesempatan bagi para pembuat film untuk membentuk jaringan yang lebih luas. Penyelenggaraan kompetisi film pendek di Kota Solo masih sebatas ditem mengediasi informasi yang masih menggunakan metode konvensional dan manual sehingga penyelenggaraan kompetisi film pendek menjadi tidak efektif dan efisien. Berdasarkan masalah tersebut, dikembangkan Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo Berbasis Web yang bertujuan untuk memberikan inovasi agar proses penyelenggaraan kompetisi film pendek bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Pengembangan sistem ini menggunakan metode waterfall yang terdiri dari tahap analisa kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian. Hasil pengujian Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo menunjukkan bahwa 74.6 responden setuju bahwa sistem dapat memberi kemudahan terhadap para penyelenggara kompetisi dan memperluas proses distribusi karya untuk para pembuat film pendek.

Kata Kunci: film pendek, kompetisi film, sistem informasi.

Abstrak

Page: 1 of 15 Word Count: 2782 Test-only Report High Resolution

SISTEM INFORMASI KOMPETISI FILM PENDEK DI KOTA SOLO BERBASIS WEB

Abstrak

Kompetisi film pendek menjadi ajang untuk mempertemukan suatu karya film dengan penontonnya dan juga memberikan kesempatan bagi para pembuat film untuk membentuk jaringan yang lebih luas. Penyelenggaraan kompetisi film pendek di Kota Solo masih terbatas dalam mengelola informasi yang masih menggunakan metode konvensional dan manual sehingga penyelenggaraan kompetisi film pendek menjadi tidak efektif dan efisien. Berdasarkan masalah tersebut, dikembangkan Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo Berbasis Web yang bertujuan untuk memberikan inovasi agar proses penyelenggaraan kompetisi film pendek bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Pengembangan sistem ini menggunakan metode waterfall yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian. Hasil pengujian Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo menunjukkan bahwa 74,6 responden setuju bahwa sistem dapat memberi kemudahan terhadap para penyelenggara kompetisi dan memperluas proses distribusi karya untuk para pembuat film pendek.

Kata Kunci: film pendek, kompetisi film, sistem informasi.

Abstract

Short film competition becomes a place to bring together a film work with its audience and also provide an opportunity for filmmakers to form a wider network. The implementation of short film competitions in Solo City is still limited in managing information that still uses conventional and manual methods so the implementation of short film competitions becomes ineffective and inefficient. Based on these problems, Web-based Short Film Competition Information System in Solo City was developed to provide innovation so the process of organizing short film competitions can run effectively and efficiently. The development of this system uses waterfall method which consist of requirement analysis, system design, system implementation, and testing. The result of testing the Short Film Competition Information System in Solo City showed that 74,6 of respondents agreed that the system could provide convenience the organizers of the competition and expand the distribution process of work for short filmmakers.

Keywords: short film, film competition, information system.

1. PENDAHULUAN

Meningkatnya kemajuan teknologi yang canggih dan pesat telah membawa dampak besar terhadap kehidupan. Bertambahnya kebutuhan akan informasi juga mempengaruhi berbagai aspek perkembangan zaman, maka

ketersediaan informasi juga harus dapat disajikan dengan lebih cepat dan akurat (Roihan & Maksum, 2018). Pengaruh dari berbagai tuntutan tersebut dapat mendorong terbentuknya sebuah sistem informasi yang mampu melayani berbagai macam kebutuhan tertentu (Utama, 2011). Untuk dapat mengelola informasi maupun data, diperlukan berbagai pendukung yang dapat mempermudah penggunaannya. Web merupakan salah satu penunjangnya yang didukung dengan *database* dalam pengelolaan data. Untuk merealisasikan berbagai kebutuhan akan informasi tersebut, maka perlu dikembangkan sistem informasi berbasis web.

Tidak hanya perkembangan zaman dan teknologi, perkembangan dunia film juga sangat pesat, termasuk munculnya komunitas-komunitas film dibawah naungan Universitas maupun komunitas independen (Putri, 2013). Untuk menunjang pemasaran dan publikasi film-film tersebut, diperlukan untuk aspek publisitas yang memadai. Di Kota Solo sampai saat ini penyelenggaraan kompetisi film pendek masih terbatas, belum ada wadah yang menyediakan informasi penyelenggaraan kompetisi tersebut dalam satu tempat yang dapat dengan mudah diakses para pembuat film pendek. Masih banyak penyelenggara kompetisi film pendek yang mengharuskan para pesertanya untuk mengirim karyanya menggunakan metode konvensional, yaitu mengirim lewat pos. Hal ini akan memakan waktu lebih lama dan ketidakpastian karya akan sampai ke tujuan tepat waktu.

Berdasarkan pembahasan diatas, dikembangkan Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo berbasis web. Metode yang digunakan adalah waterfall, metode yang paling dikenal dan banyak digunakan oleh berbagai pengembang perangkat lunak (Binanto, 2014). Dengan adanya Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek ini penyelenggara kompetisi film pendek dapat dipermudah dalam mengelola

data serta membantu para pembuat film pendek untuk mengikutsertakan karyanya ke berbagai kompetisi yang terselenggara.

2. METODE

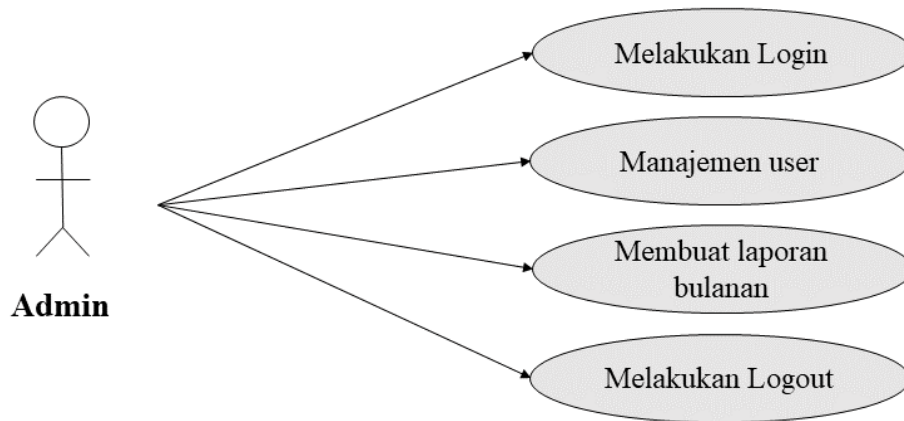
Penelitian ini dilakukan dengan melakukan survey langsung ke beberapa komunitas-komunitas maupun pegiat film pendek di Kota Solo untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang akurat terkait penelitian serta melakukan dokumentasi kegiatan. Dalam pembangunan sistem informasi ini menggunakan metode waterfall. Adapun tahapan metode waterfall meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem (Binanto, 2014).

2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses memperoleh data yang dikumpulkan, dipelajari, dan dianalisa sesuai kebutuhan sistem yang dibangun. Analisis kebutuhan dibagi menjadi analisis kebutuhan sistem fungsional dan analisis kebutuhan sistem non fungsional. Kebutuhan fungsional sistem meliputi sistem dapat melakukan penyimpanan data film dan data kompetisi film, menampilkan halaman yang berisi informasi film dan kompetisi film, serta sistem dapat melakukan *generate* laporan. Sedangkan kebutuhan non fungsional sistem, yaitu sistem mampu dijalankan di web browser seperti *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*. Pengumpulan informasi dilakukan dengan mendatangi beberapa komunitas film di Kota Solo dan melakukan wawancara dan observasi kepada beberapa anggota yang aktif di komunitasnya.

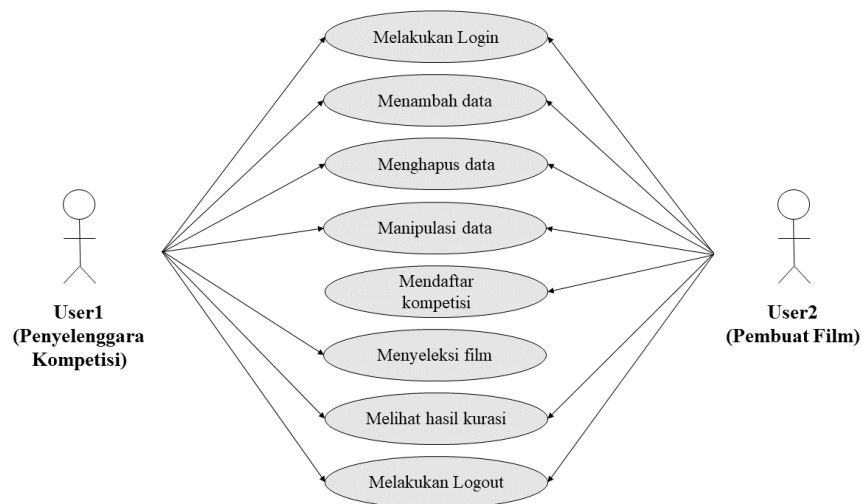
2.2 Perancangan Sistem (*Design*)

Perancangan sistem merupakan salah satu strategi penting untuk membuat konten yang tepat dan efektif (Rosen & Purinton, 2004). Pada tahap ini telah dibuat perancangan sistem dari permasalahan yang ada dengan menggunakan *use case* diagram dan *activity* diagram sebagai perangkat permodelan sistem.



Gambar 1. Use Case Administrator

Berdasarkan usecase pada Gambar 1 dapat dijelaskan bahwa admin mempunyai hak untuk login dan logout, mengatur manajemen user dan membuat laporan bulanan.

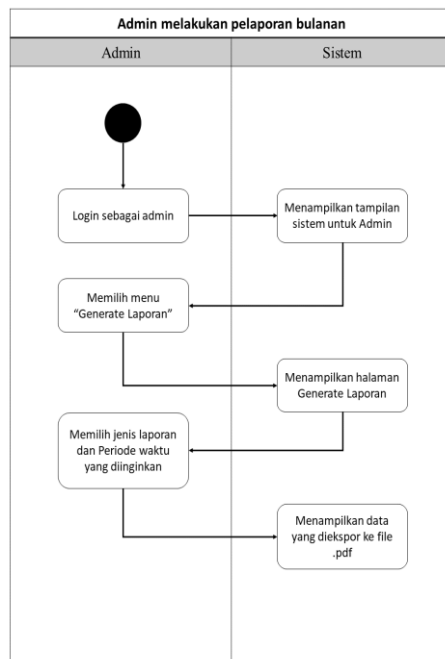


Gambar 2. Use Case User1 (Penyelenggara Kompetisi) dan User2 (Pembuat Film)

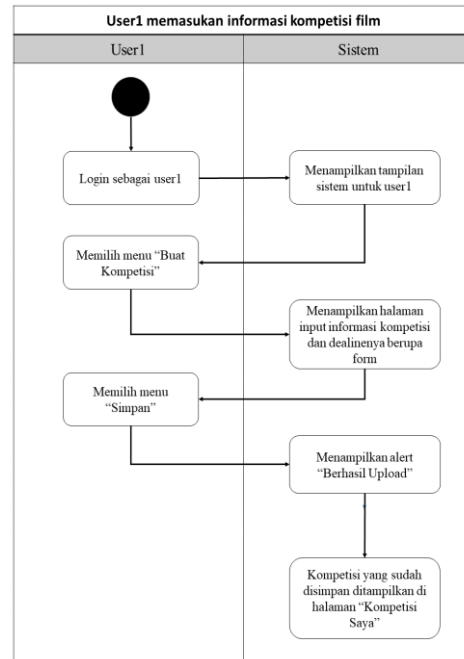
Pada Gambar 2 terdapat dua aktor, yaitu user1 sebagai penyelenggara kompetisi dan user2 sebagai pembuat film. Setelah login, kedua aktor tersebut dapat menambah data, menghapus data, manipulasi data, melihat hasil kurasi, dan logout. User1 dapat mendaftar film ke kompetisi yang

sedang berlangsung dan user2 dapat menyeleksi film yang telah terdaftar di kompetisi tersebut.

Pengembangan Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo terdapat tiga pihak yang terlibat dalam diagram activity. Semua pengguna sistem diwajibkan untuk login terlebih dahulu sebelum melakukan aktivitas lainnya. Setelah login, semua pihak akan masuk ke beranda yang sudah ditentukan.

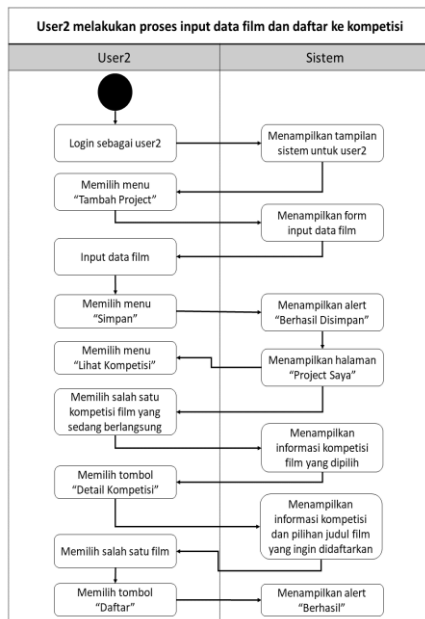


Gambar 3. Activity Diagram Administrator melakukan pelaporan bulanan

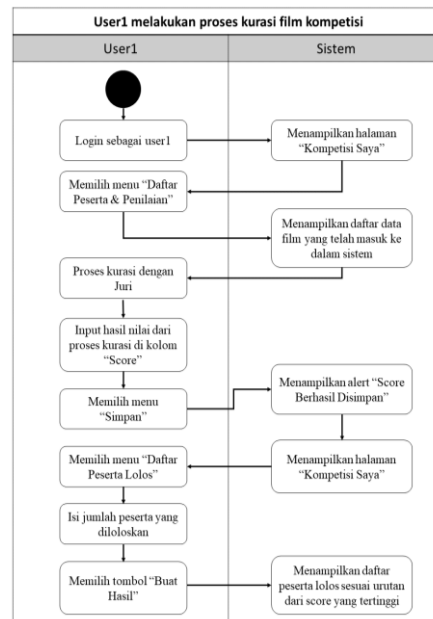


Gambar 4. Activity Diagram User1 (Penyelenggara Kompetisi) memasukkan informasi kompetisi film

Gambar 3 menunjukan proses saat administrator melakukan pelaporan bulanan. Terdapat dua jenis laporan, yaitu laporan user sistem dan laporan kompetisi. Setelah administrator memilih salah satu jenis laporan dan menentukan periode waktu yang diinginkan, kemudian sistem menampilkan hasil laporan yang dapat diekspor ke file pdf. Gambar 4 menunjukan proses saat User1 (Penyelenggara Kompetisi) memasukkan data-data untuk melengkapi kebutuhan informasi kompetisi film pendek. Kompetisi film pendek yang sudah tersimpan ditampilkan di halaman Kompetisi Saya.



Gambar 5. Activity Diagram User2 (Pembuat Film) memasukkan data film dan mendaftar kompetisi



Gambar 6. Activity Diagram User1 (Penyelenggara Kompetisi) melakukan kurasi film

Gambar 5 menunjukkan proses saat user2 (pembuat film) memasukkan data-data yang diperlukan untuk melengkapi kebutuhan informasi film. Setelah data film tersimpan di database, pembuat film dapat mendaftarkan salah satu filmnya ke kompetisi yang sedang berlangsung. Gambar 6 menunjukkan proses kurasi film-film yang sudah terdaftar dalam satu kompetisi. Proses penilaian dilakukan dengan cara melihat detail masing-masing film kemudian nilai dapat langsung dimasukan ke kolom Skor. Penyelenggara kompetisi dapat menentukan jumlah film yang diloloskan dalam kompetisi tersebut dengan mengisi kolom Jumlah Lolos sesuai kebutuhan. Sistem akan menampilkan daftar peserta yang lolos diurutkan sesuai urutan skor yang tertinggi.

2.3 Implementasi Sistem

Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo berbasis web ini dibangun menggunakan beberapa alat dan perangkat lunak yang sesuai berdasarkan analisis dan perancangan yang telah ditentukan sebelumnya.

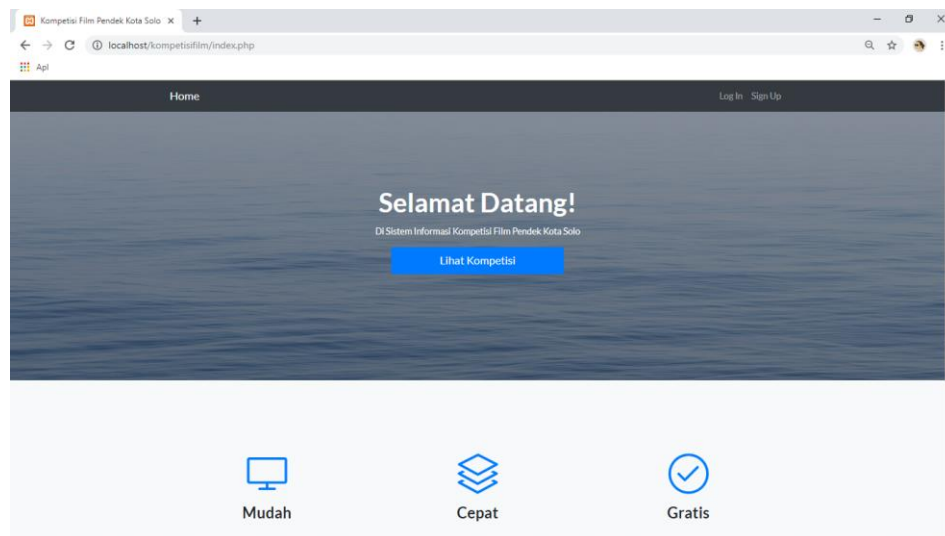
Implementasi sistem informasi ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman web dan MySQL yang digunakan sebagai basis data.

2.4 Pengujian Sistem

Sistem Informasi yang dihasilkan dari tahap perancangan kemudian diujikan dengan menggunakan metode *black box*. Fungsi-fungsi dari sistem melalui tahap pemeriksaan apakah fungsi sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan harapan. Sistem juga melalui uji usabilitas yang digunakan langsung pada sasaran pengguna sistem, kemudian diberikan lembar kuisioner untuk mengetahui respon dari pengguna sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

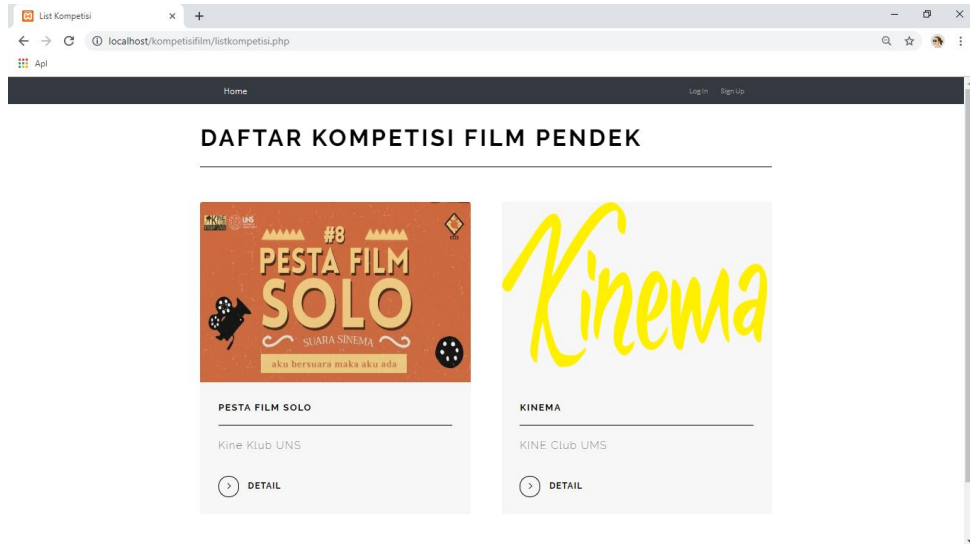
Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo yang berisi informasi mengenai kompetisi film pendek yang sedang berlangsung, film yang telah di submisi, kurasi film, pengelolaan user dan pembuatan laporan bulanan oleh admin.



Gambar 7. Halaman *Home*

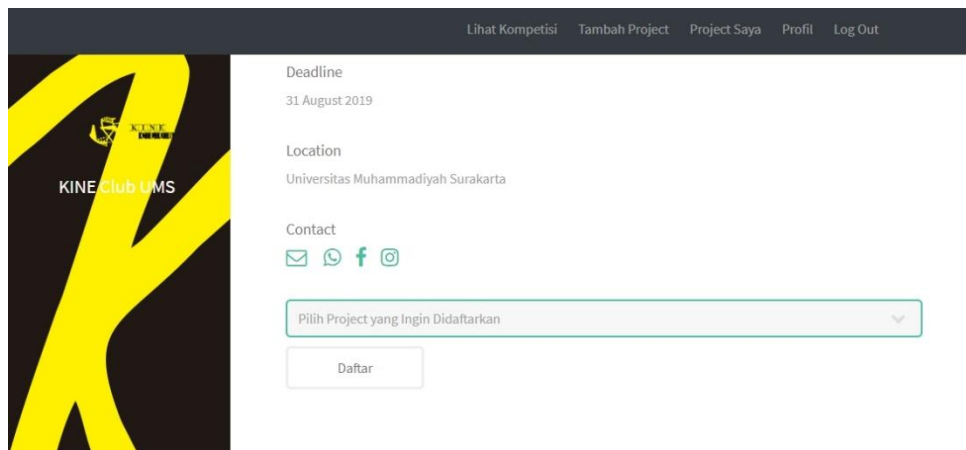
Halaman Home yang ditampilkan Gambar 7. merupakan halaman pertama saat user maupun admin pertama kali membuka sistem informasi ini. Untuk user baru diharuskan membuat akun terlebih dahulu dengan menekan tombol “Sign Up”. Jika sudah mempunyai akun, user dapat langsung masuk ke sistem dengan menekan tombol “Log In”. Di halaman *home* ini terdapat tombol “Lihat Kompetisi” yang dapat digunakan

untuk melihat daftar kompetisi yang sedang berlangsung tanpa harus *login* terlebih dahulu seperti yang ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Daftar Kompetisi Film Pendek

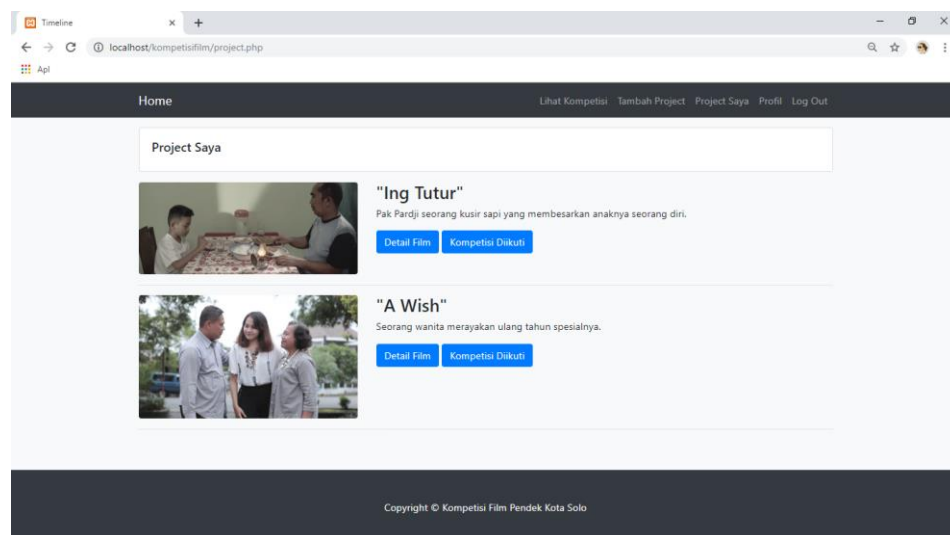
Gambar 8 menunjukkan halaman yang berisi daftar kompetisi film pendek yang sedang berlangsung. Pembuat film dapat mengikuti kompetisi jika sudah mendaftar sebagai user dan memasukan data film ke dalam sistem.



Gambar 9. Halaman Detail Kompetisi

Gambar 9 menampilkan detail kompetisi yang sedang berlangsung kemudian user2 sebagai pembuat film dapat mendaftarkan diri ke kompetisi dengan memilih salah satu karyanya.

Gambar 10. Halaman Tambah Project



Gambar 11. Halaman Project Saya

Gambar 10. menampilkan halaman untuk menambahkan data-data yang diperlukan untuk kebutuhan informasi film. Kemudian film-film yang sudah tersimpan di sistem ditampilkan di halaman “Project Saya” pada Gambar 11. User2 sebagai pembuat film dapat melihat informasi film dengan menekan tombol “Detail Film” dan dapat melihat informasi kompetisi yang diikuti oleh masing-masing film dengan menekan tombol “Kompetisi Diikuti”.

Judul Film	Nama Peserta	Score
Ing Tutur	Peserta Pertama	80
Ruang Sela	Taylor Alison	75
Rerasan	Haifa Adzra	85

Gambar 12. Halaman Daftar Peserta dan Penilaian Film

Gambar 12 menampilkan halaman daftar peserta yang telah terdaftar dalam satu kompetisi. Proses kurasi dapat langsung dilakukan dengan cara melihat detail film untuk mengetahui informasi film kemudian masing-masing film diberi nilai di kolom “Score” kemudian menekan tombol simpan untuk menyimpan data.

Gambar 13. Halaman *Generate Laporan*

Gambar 13 menunjukan halaman untuk membuat laporan bulanan admin. Admin harus memilih salah satu jenis laporan yang tersedia, yaitu laporan user sistem dan laporan kompetisi. Setelah menentukan jenis laporan dan periode waktu yang dipilih, admin menekan tombol “Generate” untuk menampilkan hasil laporan yang dapat di unduh dalam bentuk file pdf.

3.1. Pengujian *Blackbox*

Pengujian pertama pada sistem informasi kompetisi film pendek di Kota Solo telah dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing*. Hasil dari pengujian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox*

Fungsi	Prosedur	Hasil yang diharapkan	Hasil
Login	Memasukan username dan password	Menampilkan halaman sesuai dengan posisi pengguna saat masuk	Baik
Data Kompetisi	Memilih menu kompetisi saya	Menampilkan data kompetisi yang telah tersimpan dalam database data_kompetisi	Baik
Data Film	Memilih menu <i>project</i> saya	Menampilkan data film yang telah tersimpan dalam database data_film	Baik
Data User	Memilih menu manajemen user	Menampilkan data user yang terdaftar dalam database yang dapat diedit dan dihapus	Baik
Membuat Laporan Bulanan	Memilih menu <i>generate</i> laporan kemudian menentukan jenis laporan dan periode waktu	Menampilkan rekapan data yang terekspor dalam bentuk pdf sesuai jenis laporan dan periode waktu yang telah dipilih	Baik
Penilaian film pendek	Menekan tombol daftar peserta dan penilaian pada menu kompetisi saya kemudian memberikan nilai pada kolom skor	Menampilkan halaman yang berisi data peserta yang telah mendaftarkan filmnya di kompetisi tersebut	Baik
Pendaftaran Kompetisi	Menekan tombol detail pada kompetisi yang dipilih kemudian memilih salah satu film yang ingin didaftarkan	Menampilkan detail kompetisi dan memberikan pilihan film yang telah masuk dalam database	Baik
Tambah data kompetisi	Memilih menu buat kompetisi ketika user masuk sebagai penyelenggara kompetisi	Data dari pengisian form masuk ke database data_kompetisi dan ditampilkan di halaman detail kompetisi maupun halaman kompetisi saya	Baik
Tambah data film	Memilih menu tambah project ketika user masuk sebagai pembuat film	Data dari pengisian form masuk ke database data_film dan ditampilkan di halaman detail film maupun halaman project saya	Baik
Manipulasi data kompetisi	Menekan tombol detail kompetisi pada halaman kompetisi saya kemudian memilih tombol edit atau hapus	Data dari pengisian form masuk ke database data_kompetisi dan ditampilkan di halaman detail kompetisi. Kemudian data dapat diubah atau dihapus	Baik
Manipulasi data film	Menekan tombol detail film pada halaman project saya kemudian memilih tombol edit atau hapus	Data dari pengisian form masuk ke database data_film dan ditampilkan di halaman detail film. Kemudian data dapat diubah atau dihapus	Baik

3.2 Pengujian Usabilitas

Pengujian kedua pada Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo adalah pengujian usabilitas menggunakan kuisisioner. Pengujian dilakukan

untuk mengetahui respon dari pengguna terhadap aplikasi yang telah dibangun (Isnaeni, 2019). Beberapa pertanyaan akan diajukan kepada pengguna sesuai dengan analisis kebutuhan fungsional sistem.

Pengujian usabilitas pada sistem ini menggunakan metode *system usability scale (SUS)* yang dilakukan langsung oleh pengguna akhir (*end user*) sehingga hasil evaluasi akan lebih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (Ependi, 2017). Pengujian *SUS* memiliki 10 pernyataan sebagai alat pengujian. Pernyataan yang ditujukan kepada pengguna ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pernyataan Kuisisioner

No.	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

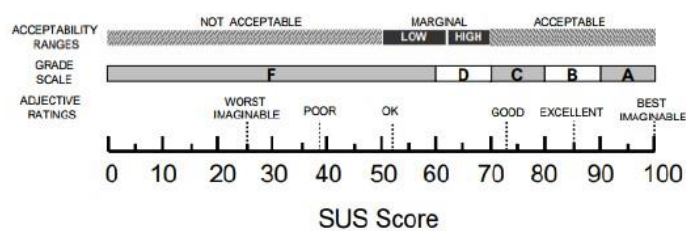
Hasil dari kuisisioner dihitung menggunakan suatu rumus dalam skala *likert*. Skala *likert* merupakan penilaian untuk menentukan taraf persetujuan dari beberapa pengguna sekaligus responden dalam menentukan suatu pilihan. Pilihan di kategorikan dalam kriteria Sangat Setuju dengan nilai 5, Setuju dengan nilai 4, Ragu-ragu dengan nilai 3, Tidak Setuju dengan nilai 2, dan Sangat Tidak Setuju dengan nilai 1. Pengujian kuisisioner pada Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo ini telah diikuti oleh 20 orang responden dari berbagai instansi dan komunitas film di Kota Solo yang memiliki pengalaman sebagai pembuat film maupun penyelenggara kompetisi film pendek. Adapun hasil penilaian responden pada pengujian

kuisisioner ini berdasarkan aturan metode Perhitungan Skor SUS dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Responden

Responden	Hasil Penilaian	Skor
1	39 x 2,5	97,5
2	39 x 2,5	97,5
3	31 x 2,5	77,5
4	29 x 2,5	72,5
5	24 x 2,5	60
6	25 x 2,5	62,5
7	28 x 2,5	70
8	38 x 2,5	95
9	25 x 2,5	62,5
10	24 x 2,5	60
11	29 x 2,5	72,5
12	33 x 2,5	82,5
13	25 x 2,5	62,5
14	23 x 2,5	57,5
15	33 x 2,5	82,5
16	27 x 2,5	67,5
17	24 x 2,5	60
18	38 x 2,5	95
19	33 x 2,5	82,5
20	33 x 2,5	82,5
Rerata		1417,5/20 = 74,6

Skor rata-rata *SUS* dari penelitian yang ditunjukkan pada Tabel 3 adalah 74,6. Kesimpulan akhir dapat ditentukan melalui penilaian seperti pada Gambar 13.



Gambar 13. Penentuan Hasil Penilaian (Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, 2009)

Hasil penilaian responden terhadap Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo sebesar 74,6 (tujuh puluh empat koma enam) dan berdasarkan ketentuan penentuan hasil penilaian *SUS* skor maka hasil tersebut berada pada *grade scale* B masuk ke dalam kategori *good*. Berdasarkan data tersebut responden setuju bahwa Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo mendukung proses pengolahan data pada kompetisi film pendek dan membantu serta memudahkan para pembuat film untuk mendistribusikan karyanya.

4. PENUTUP

Berdasarkan pengujian sistem yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *black box*, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo Berbasis Web dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya. Pengujian kuisisioner yang dilakukan berdasarkan metode *System Usability Use (SUS)* mendapatkan skor 74,6 yang berarti Sistem Informasi Kompetisi Film Pendek di Kota Solo dapat dinyatakan layak untuk digunakan dan masuk ke dalam kategori *good*. Hal tersebut berarti responden setuju bahwa penggunaan sistem dapat mempermudah proses kegiatan kompetisi film pendek serta membantu pengolahan data pada kompetisi film pendek menjadi lebih efisien. Sistem informasi ini masih belum sempurna dan terdapat kekurangan pada tampilan antarmuka sistem dan server yang masih menggunakan *localhost*. Maka sistem ini perlu ditingkatkan lagi dengan menambahkan variasi tampilan yang lebih menarik. Penambahan fitur kategori kompetisi berdasarkan jenis kompetisi film, seperti kategori kompetisi film animasi atau dokumenter perlu dilakukan agar penelitian selanjutnya dapat lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. (2009). Determining what individual *SUS* scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 114–123.

- Binanto, I. (2014). Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Teknik Informatika Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia*, (MAY 2014), 1–6. <https://doi.org/10.13140/2.1.1586.4968>
- Ependi, U. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII.
- Isnaeni, A. Y. (2019). Aplikasi Tambal Ban Kota Surakarta Berbasis Mobile Android.
- Putri, I. P. (2013). Mendefinisikan Ulang Film Indie : Deskripsi Perkembangan Sinema Independen Indonesia. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, II(2), 119–128.
- Roihan, A., & Maksun, A. (2018). Konsep Data Mart Dalam Implementasi Sistem Job Fair Menggunakan Metode Online Analytical Processing Pada Dinas Tenaga Kerja. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 61–66.
- Rosen, D. E., & Purinton, E. (2004). Website design : Viewing the web as a cognitive landscape, 57, 787–794. [https://doi.org/10.1016/S0148-2963\(02\)00353-3](https://doi.org/10.1016/S0148-2963(02)00353-3)
- Utama, Y. (2011). Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 3(2), 359–370.